Извлечение V: ♦ Планарные узы ♦

Узы — это разные связи между персонажами. Они берут своё начало из игры **Dungeon World** (в том виде, в каком приведены здесь), однако эти правила легко приспосабливаются и для других игр.

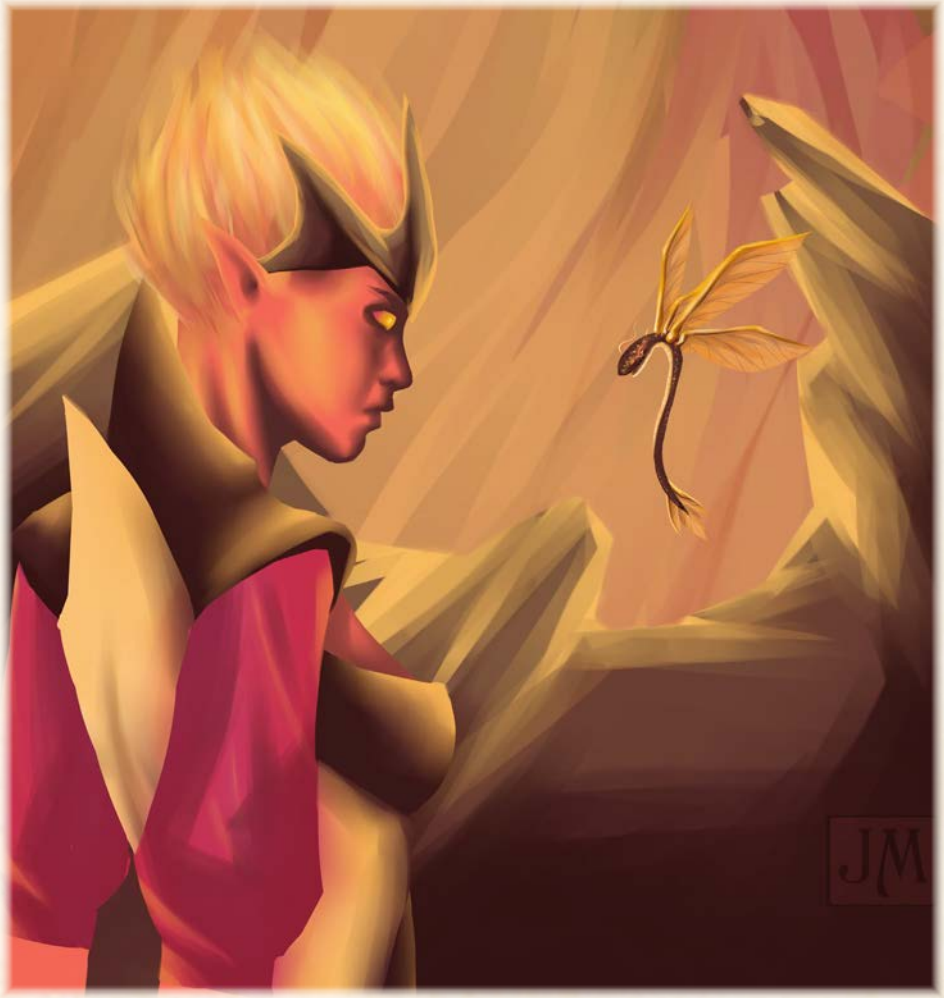
Приведённые примеры отражают тему планарных кампаний: путешествия в другие миры, связь с разными традициями, культурой и философией, встречи с экзотическими существами и так далее. Для удобства узы сгруппированы для разных персонажей.

Создание: в пустые поля игрок записывает имя персонажа из группы (хотя можно и NPC с одобрения ведущего). Можно вписать всех, можно хотя бы одного. Обсудите с игроком получившуюся связь. Ведущий задаст вам вопросы, на основе которых получится фрагмент вашей предыстории.

Кантия (бард) записывает имя персонажа-воина по имени Амун для такой связи: «Я пела песни об Амуне задолго до того, как встретила его». Игроки обсудили эту связь и решили, что Амун в своё время одолел жуткого камбиона. Слава об этом разнеслась по всему Городу. Ведущий задал пару вопросов «А почему ты это сделал, Амун? А ты, Кантия, откуда это узнала?»

Разрешение: когда уза разрешена, то в конце сессии вы получаете дополнительно 1 опыт. В разных играх награда может быть поразному — очки судьбы, фишки или также опыт. Связь обычно считается разрешённой, когда больше не отражает действительности. Однако ведущий может попросить наоборот, актуализировать её — персонажи должны сообща что-то сделать. Вообще, «как вы собираетесь разрешить эту связь?» будет хорошим вопросом от ведущего при создании уз.

Путь без цели подобен дороге без возврата. Держись за мир вокруг изо всех сил.



Универсальные

- _____ носит моего ребенка.
- _____ попал в ужасную кабалу, я помогу ему освободиться.
- Я знал _____ в дни его славы.
- _____ мне больше не хозяин.
- Любой друг _____ — и мой друг.
- Слёзы радости _____ — ключ к одному легендарному порталу.
- Я видел, кому _____ молится по ночам.
- Один ловчила недавно продал мне тьму о _____.
- Как-то _____ оскорбил меня и мою фракцию, и я ему это ещё припомню.
- Я поспорил, что сумею превзойти _____ и показать ему ложность его убеждений!
- Я думаю, демоны признают своего в _____.

Для боевитых персонажей

- Мой народ и народ _____ смертельные враги.
- Хотя убеждения _____ совершенно противоположные моим, мы пока не сражаемся.
- _____ зарубил моего первого демона.
- Место _____ — в зоопарке!
- Последнее время _____ хочет вовлечь меня в какую-то авантюру.
- Мне заплатили, чтобы я отравил _____.
- Мы с _____ служили вместе, но никогда не говорим об этом.
- Я часто угощаю _____, ведь он жертвует всю свою долю на благородное дело.
- _____ — не тот, за кого себя выдаёт, и я выведу его на чистую воду.
- Недавно _____ пытался подарить мне волшебный предмет.
- Я знал предыдущего владельца пера, которым сейчас машет _____.

Для загадочных персонажей:

- _____ напрасно борется со своей природой, я помогу ему обрести себя.
- _____ недостоин своих предков, я знал одного из них.
- Когда-то _____ просил показать мне Город. Эта экскурсия до сих пор не закончена.
- _____ тайно поклоняется тому же богу, что и я.
- Поступки _____ — важная часть плана моего покровителя.
- _____ — реинкарнация моего первого наставника, пусть и утратившая память.
- _____ — единственный полноправный наследник ключа к секрету, который моя семья хранит много поколений. Пусть он об этом и не знает.
- Я считаю, что _____ одержим, но он отказывается провериться.
- _____ скоро войдёт в нашу фракцию, хотя он об этом пока не знает.
- _____ не знает истинной ценности найденного в последнем путешествии…
- Я знаю сестру _____, она козырь во враждебной фракции.

Для непорядочных персонажей

- _____ не понимает природы Мультиверсума, и я воспользуюсь этим заблуждением.
- _____ спас меня от меня самого.
- _____ считает наше прошлое дело законченным.
- _____ знал меня под другим обличьем и именем.
- При первой возможности сдам _____ законникам и твердолобым.
- Я заметил, что за _____ следят.
- _____ однажды помог мне обмануть бога.
- Для меня _____ скучнее ящика.
- Один из важных фактов в жизни _____ — наглое враньё, которое я ему напел.
- Я считаю, что _____ — никакой не козырь, а пень вислоухий.
- Я знаю, где у _____ нычка.

НЕРАЗОБРАННОЕ

- Мы с _____ часто видимся в библиотеке/кузне/казарме нашей фракции.
- Если бы не _____, я бы уже морил червяка.
- _____ считает меня названным, но я смогу его переубедить!
- Я видел, как _____ семафорил в трактире, контролируемой другой фракцией.
- Я спёр у _____ ключ к порталу и пропил его.
- Я никому не расскажу, что _____ думает о Госпоже Боли, если, конечно, не насинячусь.
- Я уверен, что видел _____ в той пропавшей партии приключенцев, про которую шёл слух, что они раскопали секрет важной планарной шишки...
- Я помогал вытаскивать _____ с Заставы, когда у него отшибло память.
- Каждую неделю мы с _____ давим бутылку бритвенного вина и делимся баснями.
- Если бы я не задвигал этого алкаша _____, он давно бы уже ползал по закоулкам.

Собрано и составлено: vsh, Radagast Kary, Geometer, Katikris

Иллюстрации: Monorok, Jenmalarai